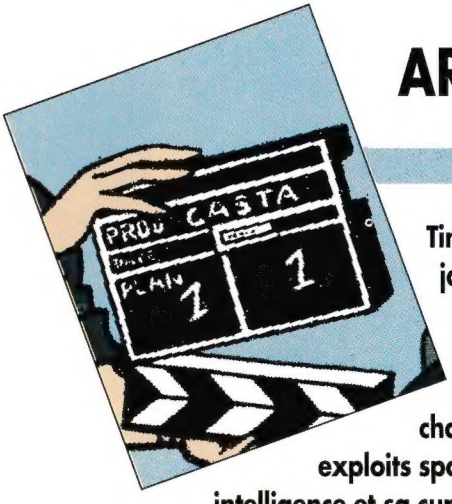
ARTS, SPORTS, LOISIRS



Tintin, c'est "la tête et les jambes" : les jambes, c'est son côté sportif : chaque matin, il fait un peu de gymnastique pour entretenir sa forme et cela lui réussit ! nageur hors pair, alpiniste téméraire, champion du sprint... on ne compte plus ses exploits sportifs ! la tête, c'est bien sûr son intelligence et sa curiosité : ses aventures, ses rencontres lui font découvrir des musiques, des civilisations nouvelles. Il aime la lecture, le cinéma, le théâtre et aussi les jeux !

Vivre en jouant, vivre en forme

Le jeu, dans la vie, c'est aussi important que le travail : les cartes, les échecs demandent autant de réflexion qu'un problème, et il y a en plus, le plaisir de trouver des astuces, de prendre des risques tout en respectant les règles du jeu ! Les sports sont aussi des jeux où l'on exerce à la fois ses muscles et son intelligence. C'est

toute une discipline : il faut savoir contrôler ses réflexes, doser ses capacités physiques, faire preuve de volonté pour s'entraîner, faire des progrès. Dans ce thème, tu découvriras de nombreux sports ou jeux : du cerf-volant au puzzle, du karaté au ski, ces activités ont leurs origines, leurs techniques, leurs règles et leurs records !

Les arts : le langage de la beauté

L'art, c'est une façon d'exprimer des idées, des sentiments qu'on ne sait dire autrement que par une chanson, une poésie, un livre, une peinture, une photo, un film ou un spectacle. Les artistes sont ceux qui inventent, pour eux-mêmes et pour les autres, des images, des histoires, des musiques. Ils ont leur propre langage pour dire comment ils voient la vie, ce qu'ils rêvent ou désirent. Et nous, les spectateurs, on a toujours besoin d'admirer ou de s'étonner devant leurs créations : chacun, en ren-

trant dans l'univers d'un artiste, découvre son bonheur, son plaisir personnel et des rêves bien à soi. Des premières peintures sur les murs des cavernes aux grandes formes colorées des artistes contemporains, des musiques africaines à l'opéra, embarque au pays des images et des sons !

Les héros qui nous font rêver

Connais-tu Cyrano de Bergerac, Sherlock Holmes, Ali-Baba, Don Quichotte, Robinson Crusoé, Fantômas ? Certaines fiches te permettront de découvrir leurs aventures.

MOTS-CLÉS

MOTS-CLÉS

- instruments à vent
- flûte
- trompette
- instrument à percussion
- tambour
- tam-tam
- instrument à cordes
- harpe
- piano

MOTS-CLÉS

- orgue de Barbarie
- orchestre
- fanfare
- musique de chambre
- solfège
- jazz
- Faust
- Tino Rossi
- Bach
- Mozart

MOTS-CLÉS

- Verdi
- best-seller
- Cyrano de Bergerac
- Sherlock Holmes
- Polichinelle
- Contes des mille et une nuits
- Ali Baba
- Livre de la jungle
- Don Quichotte

MOTS-CLÉS

- Riquet à la Houppe
- Robinson Crusoë
- Lawrence d'Arabie
- Les Trois Mousquetaires
- science-fiction
- Jules Verne
- bande dessinée
- Tintin
- Saint-Exupéry
- poésie
- jouet
- bille
- ours en peluche
- puzzle
- cartes à jouer
- tarot
- bridge
- échecs
- patins à roulettes
- yoga
- camping
- music-hall
- théâtre
- Hollywood
- western
- cinéma muet
- cinéma en couleur
- travelling
- Walt Disney
- Fantômas
- cirque
- prestidigitation
- danse
- chorégraphie
- patinage artistique
- peinture rupestre
- peinture chinoise
- fresques
- art primitif
- art précolombien
- art roman
- Renaissance

MOTS-CLÉS

- art gothique
- art baroque
- impressionnisme
- art abstrait
- Picasso
- aviron
- rafting
- natation
- crawl
- plongeon
- boxe
- sumo
- haltère
- haltérophilie
- lanceur de poids
- catch
- arts martiaux
- judo
- escrime
- kendo
- karaté
- football
- parachutisme
- vol à voile
- course à pied
- marche à pied
- cyclisme
- Tour de France
- Formule 1
- Paris-Dakar
- course équestre
- jumping
- jockey
- tennis
- escalade
- piolet
- rappel
- alpinisme
- ski
- saut en hauteur
- saut en longueur
- gymnastique
- yachting

MOTS-CLÉS

- coupe de l'America
- corrida
- bowling
- scoutisme
- ballon
- cerf-volant

Si tu aimes les belles choses, les aventures, tout ce qui fait rêver, lis aussi les fiches des thèmes "religions et légendes" et "histoire" où tu découvriras des héros mythologiques, des animaux fantastiques ou des personnages bien réels qui, souvent, ont inspiré les écrivains, les peintres, les compositeurs de musique... La pratique d'un art demande aussi des connaissances techniques : tu découvriras cet aspect dans certaines fiches du thème "sciences et techniques" consacrées à la photographie, au cinéma et à toutes les matières travaillées par l'homme pour créer des œuvres d'art.

© MCMXCII, Hergé Moulinsart / Casterman

© MCMXCH, Edito-Service S.A., imprimé en CEE, D2 491 - 912